
PlayStation
Kagero
このゲームには
暴力シーンや
グロテスクな表現が
含まれています。
TECMO

ごあいさつ

このたびはプレイステーション用ソフト『影牢～刻命館 真章～』をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ゲームを始める前にこの『解説書』をお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この『解説書』は大切に保管してください。

警告

おことわり

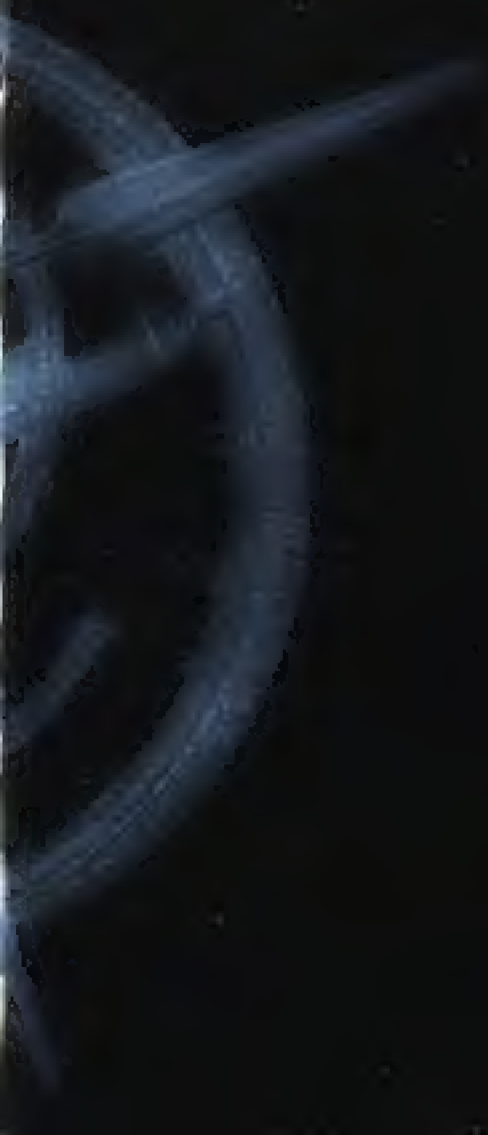
テクモでは、お客様により安全で楽しい商品をお届けするために、常に品質改良を行っております。そのためお買い上げの時期によって、同一商品にも多少の違いが生じる場合がありますのでご了承ください。

弊社の商品は、常に改良の努力を行っているため、お買い上げの商品と印刷物内容が一部異なる場合がございますのでご了承ください。

このゲームには暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています。

For Japan Only | プレイヤー 1人 | メモリーカード 1ブロック | アナログコントローラ対応（振動のみ）

SLPS 01421



CONTENTS

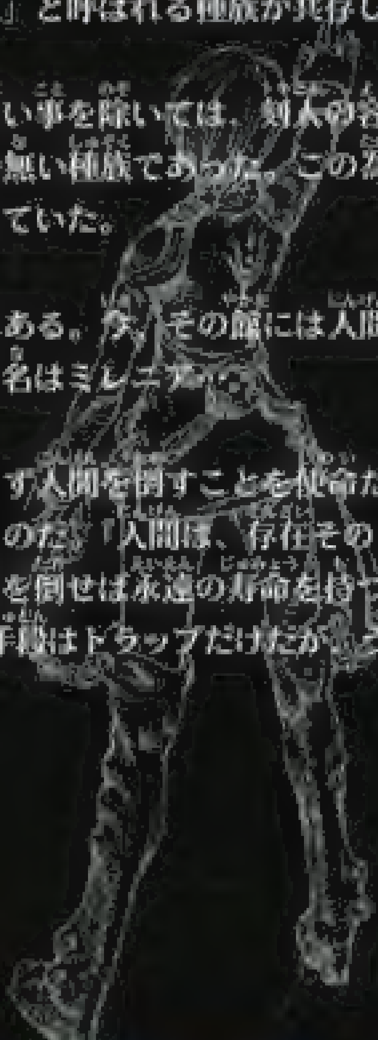
ゲーム舞台設定

人間と、人間に良く似た「刻人」と呼ばれる種族が共存している世界。

その血が青い為その肌もまた青い事を除いては、刻人の容姿は人間と変わらない。しかし刻人は、寿命で死ぬ事の無い種族であった。この為に、刻人は人間よりも高い文明を持ち、人間を支配していた。

鬱蒼とした森の中に、その館はある。今、その館には人間を倒すという使命を受けた一人の少女がいる。少女の名はミレニア…。

彼女は人間である。にも関わらず人間を倒すことを使命だと思っているのは、育ての親、ヨカルの教育によるものだ。『人間は、存在そのものが悪。』ミレニアはそう信じている。それに、人間を倒せば永遠の寿命を持つ刻人になれるのだ…。母ヨカルに教わった人間を倒す手段はトラップだけだが、うまくやる自信はあった。



4. キャラクター紹介



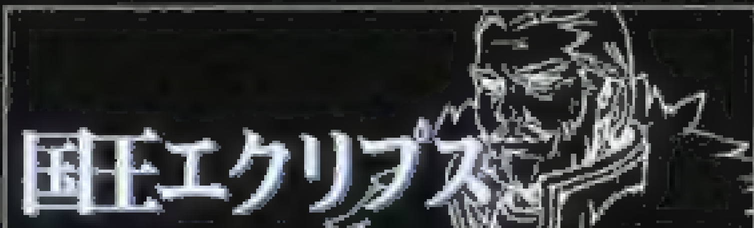
主人公。人間。
「マリオネットプロジェクト」の実験材料として、ヨカルに育てられる。それ以前の記憶はほとんど無い。



刻人。ミレニアの育ての親。
刻人の使命である「人間狩り」を、人間を育ててやらせるという「マリオネットプロジェクト」の提案者兼責任者。



人間。
ゲリラ組織レッドブラッドの隊長。刻人に対する、個人的な恨みを持っているようだが…。



刻人。
約800年余り、この国を支配し続けている。ここ数百年の、人間の増長ぶりを不快に思っている。

プレイヤーの目的

刻人に育てられた少女「ミレニア」となり、トラップや仕掛けを使って侵入者を倒し、刻人の館を守り抜いてください。
ゲームはストーリー仕立てになっており、時々選択肢が現れます。
ここでの回答や、プレイの内容そのものにより、ストーリーが変化していきます。

A. 侵入者の倒し方

館に初めからある「仕掛け」や自分で設置した「トラップ」を駆使して侵入者を倒してください。
階段や水路といった「地形」を利用すれば、「トラップ」の効果を発揮させ、効率良く侵入者を倒すことができます。



トラップ

主人公が館の侵入者を倒すために好きな場所に設置し、主人公の意志で起動させることができます。(P.19参照)

仕掛け

館に初めから設置されています。プレイヤーが設置しなおすことはできませんし、自由に起動させることもできません。(P.20参照)

ゲームの始め方

DISCを本体にセットし、電源を入れるとオープニングムービーが流れます。オープニングムービーが終わるとタイトル画面が表示されます。
初めてゲームをするときは「NEW GAME」、前回の続きからゲームをするときは「LOAD GAME」を選んでください。

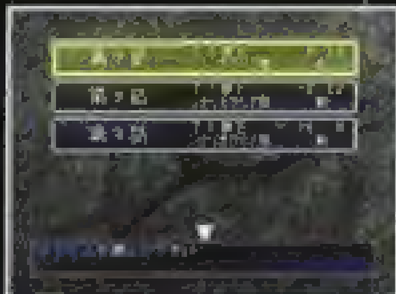


ゲームスタート

「NEW GAME」を選ぶと名前入力画面になりますので、8文字以内で主人公に名前を付けてください。
ここで名前を付けるとゲーム中、主人公は「ミレニア」ではなくあなたが付けた名前になります。



「LOAD GAME」を選ぶとメモリーカードからデータをロードします。ロードしたいデータを選択してください。
前回、セーブした場所からゲームを再開することができます。



ゲームの進め方

このゲームは次のように、5つの場面から構成される「ミッション制」によって進行していきます。

A. 場面説明

1. 侵入者予告ストーリー

どのような人間が侵入してくるか、ストーリーで紹介されます。



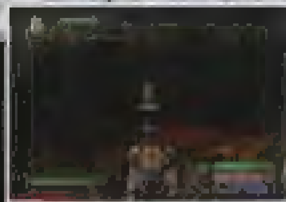
2. インターミッション

新たなトラップを作ったり、マップで館の間取りや仕掛けを確認したり、使用するトラップを選ぶ予備作戦パートです。



3. 3Dバトル

トラップを設置したり、侵入者をトラップにかけたりするバトルパートです。



4. 結末ストーリー



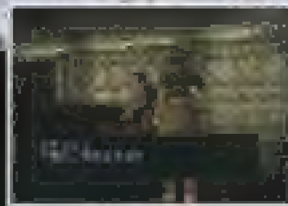
侵入者撃退後のストーリーが展開します。

5. 成績判定

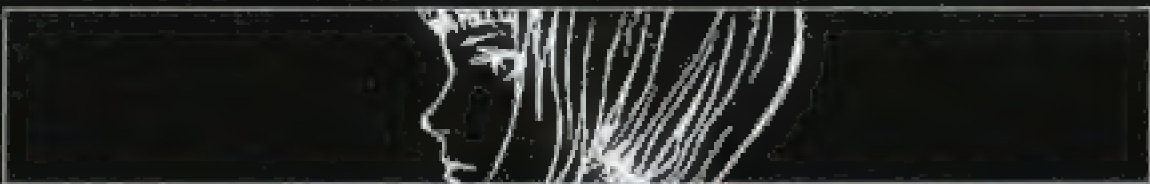


3Dバトルパートでの戦いぶりが評価され、「Ark」が与えられます。「Ark」を溜めるとさらに強力なトラップを開発できます。

1. 侵入者予告ストーリー



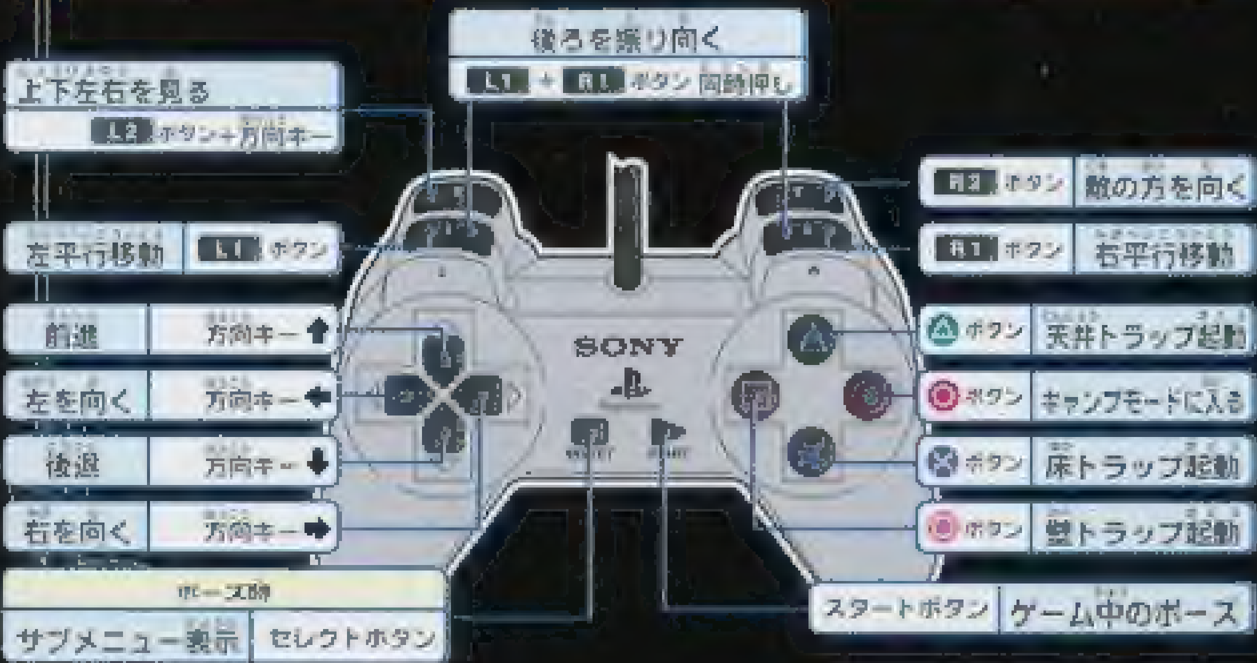
次の「ミッション」が始まり、新たな侵入者がやって来ます。



コントローラ説明

コントローラの使い方を説明します。
コントロールタイプはインターミッションの中の「オプション」でA・B・Cの3タイプの操作設定から選ぶことができます。ここではコントロールタイプAに基づいて説明しています。

A. 3Dバトル時の操作



3Dバトル以外のコントローラ操作



使用しません | セレクトボタン

スキップ | スタートボタン

キャンセル

決定

アナログコントローラ（デュアルショック）



アナログコントローラを使うとトラップ起動時や攻撃を受けた時などにコントローラが振動しますのでよりリアルな戦闘を楽しめます。アナログコントローラがデジタルモード（LED表示消灯）、アナログモード（LED表示赤色）どちらであっても振動します。振動をON/OFFするときにはオプションの『キーコンフィグ』で設定できます。（P.13参照）左右のスティックには対応していません。その他の操作については『コントローラ』と同じです。

インターミッション

3Dバトルに入る前にトラップの設定や侵入者の能力を確認することができます。
コントローラの設定やセーブ&ロードもここで行います。

1. トラップ

トラップコマンドは「トラップセレクト」と「トラップデータ」と「トラップメイク」があります。

トラップセレクト



「ミッション」中に使えるトラップは、壁・床・天井それぞれ3種類ずつ、合計9個に限定されます。9種類以上持っている場合は、その中からどれを使うかここで選択してください。右側のウインドウに現在選択されているトラップが表示されています。左側のウインドウは今持っているトラップが設置場所別に表示されています。方向キーの左右や[illegible]ボタンまたは[illegible]ボタンで他の設置場所ウインドウに切り替えることができます。

■ 選択方法 ■

①左のウインドウの中から新たに選択したいトラップを選びます。
②右のウインドウの中から代わりに外したいトラップを選んで決定してください。

トラップデータ

開発してあるトラップのデータを見ることができます。天井・壁・床のいずれかを選ぶと、そこで使えるトラップの一覧が表示されます。
見たいトラップにカーソルを合わせて選ぶと、詳しいデータが表示されます。

トラップメイク

ミッション終了時にもらえる「Ark」を使って、新しいトラップを開発できます。その時点で開発できるトラップは明るく表示されていますので、その中から開発したいトラップを選んでください。

開発の条件

より上位のトラップを開発するには、それより下位の同系統のトラップが既に開発されている必要があります。また、「Ark」が足りなければ開発できません。

b. マップ

館の間取りと地形、仕掛けを確認できます。

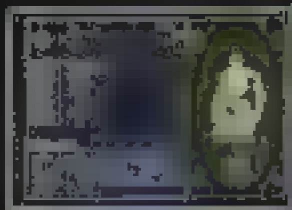


c. エネミーデータ

ダンジョンの侵入者のデータを見ることができます。「エネミーデータ」アイコンを選ぶと侵入者の一覧が表示されます。



確認したい侵入者の顔のアイコンを選ぶとさらに詳しいデータを見ることができます。



オプション

「キーコンフィグ」ではコントローラの設定が、「セットアップ」ではサウンドモード、BGMボリューム、SEボリューム、バイブレーション、トラップヒットカメラの設定ができます。



セーブ&ロード

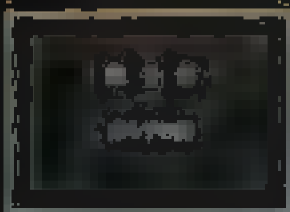
ここまでのデータをメモリーカードにセーブします。また、以前のセーブデータをロードできます。

※メモリーカードの空きブロックはセーブデータ1つにつき1ブロック必要です。



バトルスタート

インターミッションを終了し、3Dバトルを開始します。

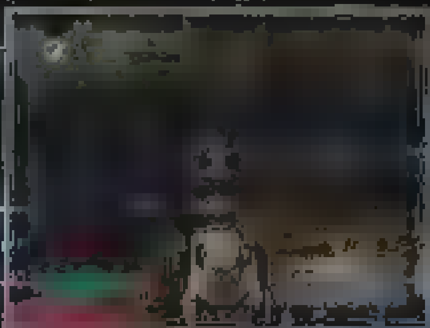


3Dバトル

3Dバトルに入るとトラップを起動して侵入者を倒したり、キャンプモードに切り替えてトラップを設置したり侵入者の情報を確認することができます。

1. 画面説明

3Dバトル中の画面では主人公のヒットポイントや侵入者のヒットポイント、設置してあるトラップの種類などが表示されます。



プレイヤーが敵の攻撃を受けたりトラップや仕掛けに掛かると、場合によっては以下のような状態に陥ることがあります。

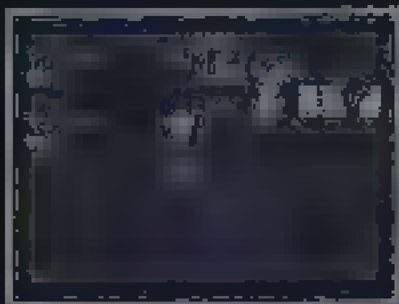
毒	徐々に体力が減っていきます	麻痺	体が硬直して動けなくなります
混乱	視界が歪み、動きづらくなります	スロー	移動速度が遅くなります
[illegible]	この状態で攻撃を受けると大きなダメージを受けます	[illegible]	近くのものしか見えなくなります

これらのコンディション異常は、一定時間で回復します。

キャンプモード

3Dバトル中に●ボタンを押すとキャンプモードになります。
『キャンプモード』に入ると同時に、館の間取りとプレイヤーや侵入者の位置が示されたマップが表示されます。
さらに『エネミーデータ』『マップ』『トラップセッティング』の3つのコマンドが使用できます。

エネミーデータ

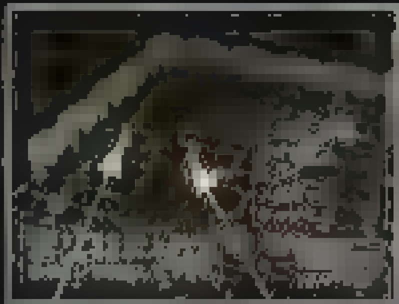


ミッション中の侵入者データが確認できます。インターミッション時の『エネミーデータ』と同じですが、まだ生きている侵入者は『TARGET』欄に、既に死んでいる侵入者は『DEAD』欄に分けて表示されます。『DEAD』欄では、とどめを刺したトラップが何であるか確認できます。

マップ

ここでは、各部屋の地形、仕掛け等が確認できます。

トラップセッティング

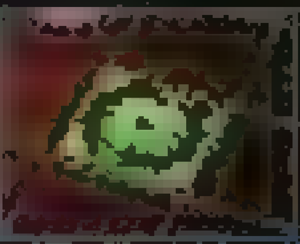


主人公がいる部屋にトラップを設置します。ただし、起動したトラップが消えていない場所と廊下に設置はできません。また、起動中のトラップは再設置も変更もできませんので、起動が終わってからセッティングしてください。

L1、R1ボタンでマップの回転、L2、R2ボタンでマップの拡大、縮小ができます。

セッティング方法： 方向キーと●ボタンでトラップを設置していきます。





はじめに、系統（天井、壁、床）を選択します。

次に、表示されているトラップから設置したいトラップを選びます。

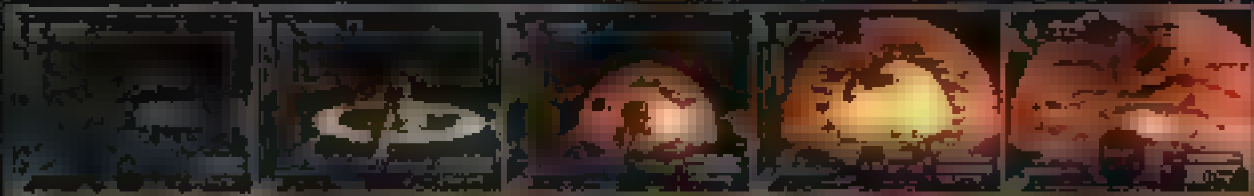
※トラップは一部屋につき各系統一種類づつ合計3つまで設置できます。

選択したトラップを設置する場所を決めます。

他の系統のトラップも設置したい場合や、やり直す場合は再び始めから行ないます。また、天井トラップと床トラップは同一ブロックに設置できません。

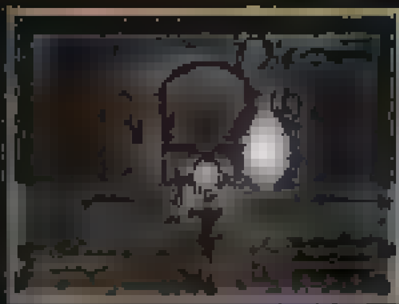
C. トラップの起動

設置したトラップは、天井●ボタン、壁●ボタン、床●ボタンを押すことで起動できます。またトラップを連動に起動することもできます。ただし、設置直後や起動した後はしばらく起動できなくなります。これを「チャージタイム」といい、右下の「アイテム」（チャージタイムバー）で表示されます。このバーがマックスまで回復すると再び起動できるようになります。なお、チャージタイムはトラップごとに異なります。



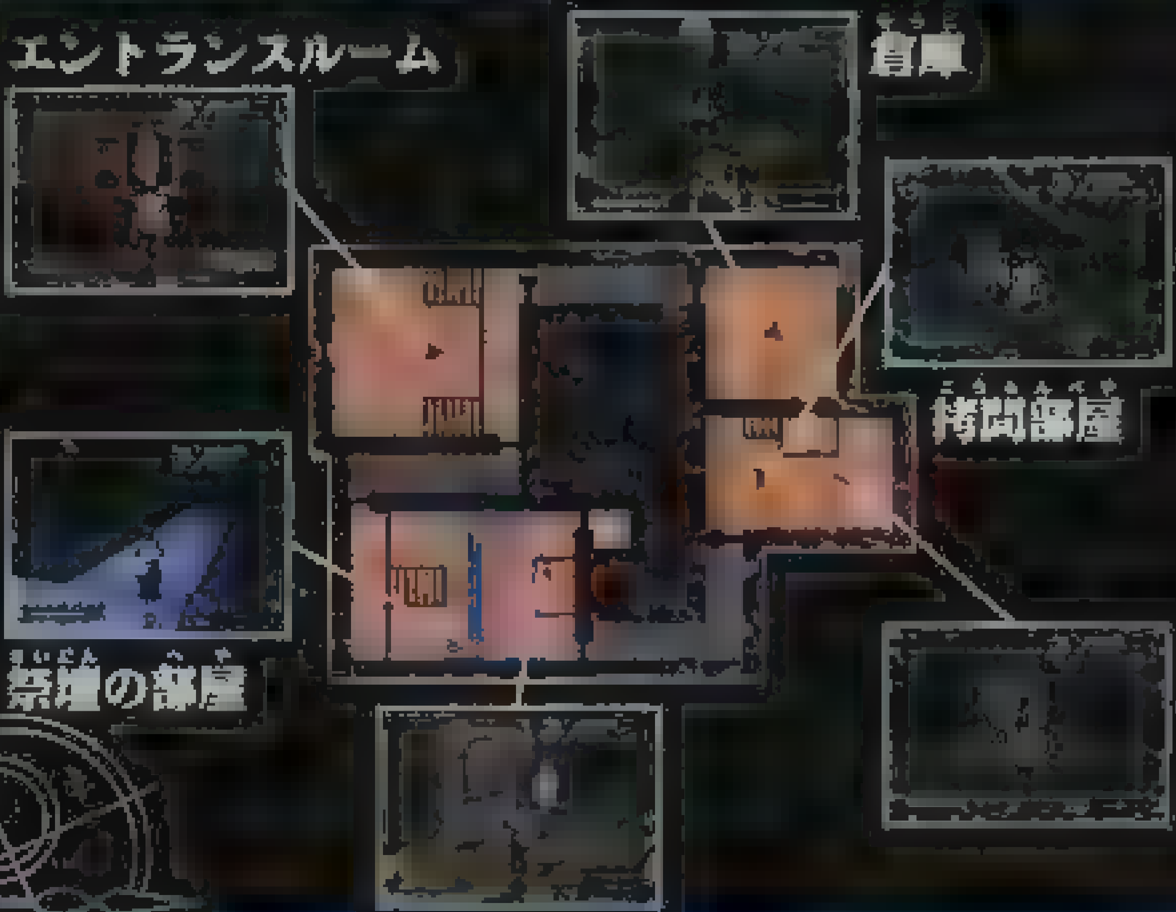
D. 体力の回復

主人公の体力は、左下の「ヒットポイントバー」で表示されます。失った体力は3Dバトル中ならばルーンに触れ続けることによって徐々に回復していきます。また、3Dバトルが終了すると自動的に最大まで回復します。



21. 館の見取り図

始めに登場する狩人の館「西の森の館」です。



25. トラップ紹介

主人公が操れるトラップです。その一部を紹介します。

天井



岩が落ちてきます。床に落とすと転がっていきます。



花瓶を落とします。当たった人間は視界が塞がれ、しばらくふらふらと前進しかできません。

壁



人間を強制的に移動させます。



矢が障害物に当たるまで飛んでいきます。

床



人間にダメージを与えると同時に吹っ飛ばします。



人間を一定時間その場に拘束します。

仕掛け紹介

初めから館に設置されている仕掛けです。これをトラップと組み合わせて使うとさまざまな効果が得られます。



一定間隔で壁からヤリが突き出てきます。刺されるとダメージを受けます。

かべやり 壁槍



油の入った樽です。破壊すると油が出て、乗ると滑ってしばらく動けません。

油樽



常に通電しているイスです。触れると感電しダメージを受けます。

でんきイス 電気イス

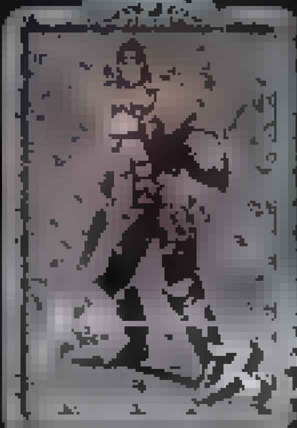
VI. 侵入者紹介

島に侵入してくる「人間」です。さまざまな場面で島に侵入してきます。



近隣の村人。貧弱な装備でこれといった攻撃手段を持ちません。巨人に殺されるという噂を信じて島にやってきます。

ダール



リリアに雇われた、村では腕自慢の男。

スラッシュ

ダールの妻。夫が帰ってこないのを心配しています。

リリア



スラッシュの友人。巨大なハンマーを振ります。

ガストーン



地形紹介

館の構造も侵入者を倒すためには知らなければいけない重要なことです。地形を味方につければトラップをさらに活かすことができます。

球を落とすと転がります。



階段

水路



帯電したものを落とすと、電気が広がっていきます。その時水路に入っていると感電します。

攻略のヒント

24. コンボを決めろ

天井から落とすタイプのトラップは、落ちてくるまでに侵入者も移動してしまうため、起動のタイミングが取りにくい。そこで、天井よりはタイミングの取りやすい床や壁のトラップを先に当て、倒れているスキに当たるようにトラップを設置してみよう。例えば、アタックウォールで吹っ飛ばし、そこにメガロックを落とすように設置するのだ。このように、トラップを連続で当たるように起動することを「コンボ」という。侵入者を素早く的確に倒すために欠かせない戦略であるとともに、ミッション終了時に獲得できる「Ark」の量にも影響するので、ぜひ活用するのだ。

25. ルートを予測せよ

トラップは設置してもすぐには使えないため、侵入者の目の前に設置しても起動できるようになるまで逃げ回らなくてはならず危険だ。理想としては、侵入者が来る前にトラップが起動できる状態にしておくことが望まれる。そこで「インターミッション」「キャンプモード」で確認できるマップが重要になってくる。侵入者の場所、館の間取り、各部屋の仕掛け、地形の配置から戦略を立てルートを予測し、そのルート上にある部屋に先回りしてトラップを設置しておくのだ。

クレジット

MAIN PLANNER
Shibata Makoto

SCENARIO WRITER
Suganuma Masaki

MAP DESIGNER
M.Tsuboko

CG DATA MANAGER
M.J.Toyoda

MAIN PROGRAMMER
Kikuchi Keisuke

BATTLE SYSTEM PROGRAMMER
Takasaki Toshiyuki

EVENT PROGRAMMER
MASATAKA

MOTION PROGRAMMER
Kimura Yoshihiro

SOUND PROGRAMMER
Nagaura Masaaki

STAGE PROGRAMMER
Wamiya Shiro

TRAP DESIGN
DIRECTOR
Shibata Makoto

MODELLING
Nakamura Tomotsu
Uehara Yasushi
Horiuchi Kazuyoshi

TEXTURE DESIGNER
Omine Takeshi
Horiuchi Kazuyoshi
Shikata Ryoko

CHARACTER DESIGN
DIRECTOR
Shibata Makoto

DESIGNER
Hirohisa Kaneko
WATANABE HIROKI

MODELLING
M.Karashi
Hirohisa Kaneko
WATANABE HIROKI
Hayashi Hideki

TEXTURE DESIGNER
Hirohisa Kaneko
WATANABE HIROKI
Kanaoka Takahiko
Hirose Yoichi
Komatsu Makoto
Matsumura Yasuhiko
Sasaya Naofumi
Ota Daisuke

STAGE DESIGN
DIRECTOR
Omori Takeshi

MODELLING
Komatsu Atsushi
RIE IIJIMA

TEXTURE DESIGNER
SAKURADA
Komatsu Atsushi
RIE IIJIMA
HOSOYA YUKO
Hirohisa Kaneko
WATANABE HIROKI

MOTION DESIGN
DIRECTOR
M.Karashi

DESIGNER
Osamu Honma
Katsuyuki Shimizu
Yoshizawa Yoshikatsu

SPECIAL THANKS
TEAM NINJA
Itagaki Tomonobu

Ishimine Makoto
Matsui Hiroaki
Sasaki Chikara
Mishima Toru
Kondo Jitsuo
Sato Masanori
Izumi Akira
Saitoh Hideki
Naruse Yuki
Morimoto Manabu
Ishizuka Shigefumi
Nozaki Ryuji
Koshikawa Masaki

EVENT DATA WORK
Takahira Koji
Yamaguchi Hidehisa
Tonoe Toshiharu
Seino Koichi

SOUND COMPOSER
MIYASHIRO SUGITO
M.Uozawa
Toyoda Ayako

MANUAL
Sugiyama Kiyotaka

ART WORK
Nishimura Junichi
Horiuchi Kazuyoshi

PUBLICITY
Teruaki Ichikawa
Junpei Kono

DIRECTOR
Omori Takeshi

PRODUCER
Hayakawa Takayoshi

EXECUTIVE PRODUCER
MAX NAKA

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ "PlayStation" 専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の "PlayStation" にのみ対応しています。海外仕様の "PlayStation" では使用できません。●「解説書」および "PlayStation" 本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご使用ください。

●このディスクを "PlayStation" 本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後 "PlayStation" 本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房器具の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●"PlayStation" 本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。

TECMO

テクモ株式会社 コンシューマー事業部
〒102-8230 東京都千代田区九段北4-1-34
TEL. 03-3222-7630 (月曜～金曜 15:00～18:00)
インターネットスタジオ http://www.tecmo.co.jp
テクモホットライン 03-3222-7550

SLPS 01427